

Manuel d'utilisation

COLOR SHOW

KidiMagic®



Imprimé en Chine
91-003111-005 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **KidiMagic ColorShow** de **VTech**®, félicitations !

Ce joli flacon magique est multifonction ! Non seulement il projette l'heure au plafond au milieu d'un joli ciel étoilé mais la voix douce te donne également l'heure. Tu peux programmer jusqu'à deux réveils et te détendre grâce aux mélodies et animations relaxantes. **KidiMagic ColorShow** illumine ta chambre de ses jolies couleurs douces. Magique : pour changer de couleur ou jouer, tu n'as qu'à passer ta main au-dessus du flacon ! 6 jeux sont inclus dont la fameuse boule de cristal ! **KidiMagic ColorShow**, tu vas adorer !

CONTENU DE LA BOÎTE

- **KidiMagic ColorShow** de **VTech**®
- Un câble audio pour brancher un lecteur de musique
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

Attention !

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Warning :

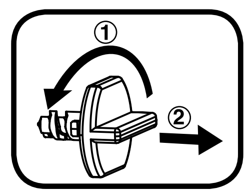
All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Ce jouet doit être branché exclusivement avec un transformateur de Classe II (signalé sur le transformateur par le symbole ⧈).

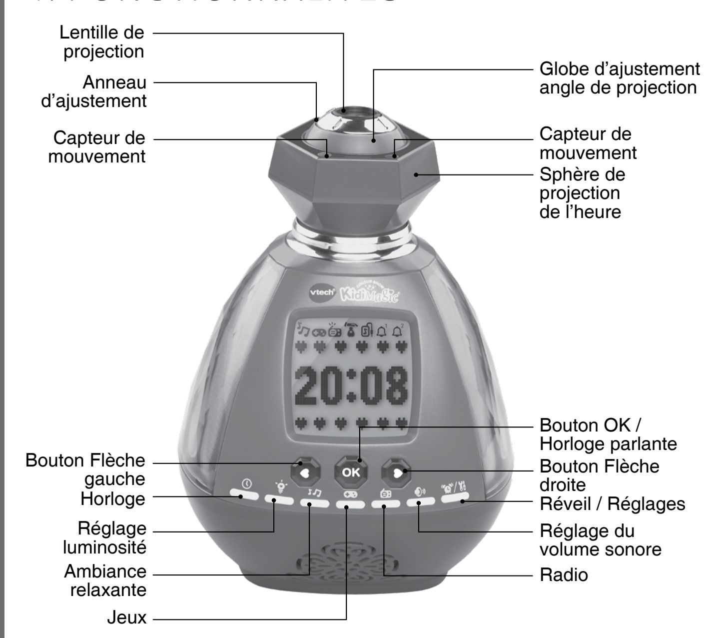
Pour retirer l'attache :

① Tourner l'attache dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache.



1. FONCTIONNALITÉS



Icônes à l'écran

Les icônes qui s'affichent à l'écran indiquent le mode activé.

	Ambiance relaxante		Jeux		Radio FM
	Prise audio		Réveil n°1		Réveil n°2
	Capteur de mouvement				

Utilisation des différents boutons

Horloge

Appuie sur ce bouton pour afficher l'heure à l'écran ou pour passer en mode Veille.

Ambiance relaxante

Appuie sur ce bouton pour écouter de jolies mélodies relaxantes accompagnées de belles animations. Ton flacon s'illumine au son des mélodies.

Appuie sur ce bouton pour entrer dans le mode Connexion à un lecteur de musique externe lorsqu'un lecteur MP3 (non inclus) est branché.

Radio FM

Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode et sélectionner ta station de radio préférée.

Jeux

Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode et sélectionner un jeu.

Réveil / Réglages

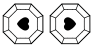
Appuie sur ce bouton pour accéder aux réglages et au mode Réveil.

Réglage de la luminosité

Appuie sur ce bouton pour régler la luminosité ou changer de couleur.

Réglage du volume sonore

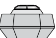
Appuie sur ce bouton pour régler le volume.

Flèches gauche et droite 

Appuie sur les Flèches pour naviguer.

Bouton OK / Horloge parlante 

Appuie sur le bouton OK, pour confirmer un choix. En mode horloge, en appuyant sur le bouton OK tu activeras l'horloge parlante.

Sphère de projection de l'heure 

Appuie sur la sphère pour activer ou désactiver la projection de l'heure.

Anneau d'ajustement

Tourne l'anneau pour ajuster la netteté de la projection.

Note :

Pour de meilleurs résultats, utilise cette fonction dans une pièce sombre, voire sans lumière.

Ajustement angle de projection

Ajuste l'angle de projection en bougeant le globe.

Note :

Lorsque tu règles la netteté ou l'angle de projection, manipule ton **KidiMagic ColorShow** délicatement. Fais attention à ne pas faire de pression sur la sphère de projection, cela éteindrait la projection de l'heure.

Capteur de mouvement

Passe ta main au-dessus du capteur de mouvement pour jouer ou changer la couleur du flacon. L'icône t'indique quand la fonction est disponible.

MISE EN GARDE

- Évite de placer ton **KidiMagic ColorShow** près d'une forte source de lumière ou en direction de la lumière du soleil, cela peut interférer avec le capteur de mouvement.
- Pour de meilleurs résultats, évite de placer ton **KidiMagic ColorShow** sous une étagère trop proche ou près d'un mur.
- Si quelque chose empêche le capteur de mouvement de fonctionner correctement, une icône "Mauvais signal" apparaît à l'écran.

2. ICÔNES DE MISE EN GARDE

	Batterie faible	Cette icône apparaît lorsque les piles sont vides. Remplace les piles ou utilise un transformateur secteur 7,5V vendu séparément.
	Mauvais signal	Cette icône apparaît lorsqu'un objet obstrue le capteur situé au-dessus du flacon pendant un certain laps de temps, réduisant ainsi la performance du jouet.

Prise audio Jack

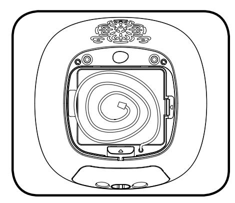
Cette icône apparaît lorsqu'un lecteur MP3 (non inclus) est connecté à **KidiMagic ColorShow**.

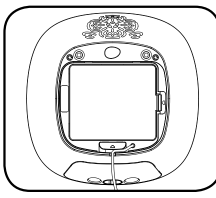
Transformateur secteur DC7.5V⎓400mA ⊕-◉-⊖

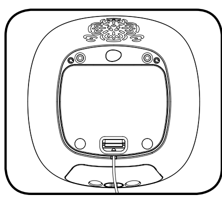
Pour jouer sans piles, tu peux brancher ici un transformateur secteur 7.5V vendu séparément (référence VTech 80-002181).

Antenne Radio FM

L'antenne pour la Radio FM est dans le compartiment situé sous **KidiMagic ColorShow**. Pour optimiser la réception radio, sortir l'antenne de son compartiment lorsque la radio est activée.





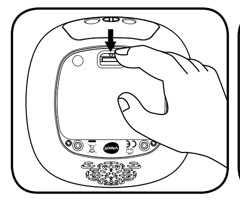


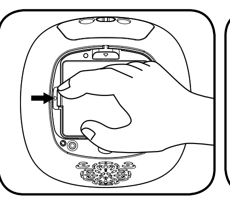
3. POUR COMMENCER À JOUER...

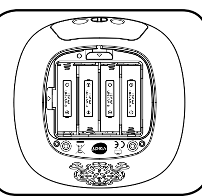
3.1. ALIMENTATION

KidiMagic ColorShow fonctionne avec 4 piles LR6/AA ou un transformateur secteur 7.5V, vendu séparément.

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous **KidiMagic ColorShow** en poussant le loquet vers le haut ou vers le bas.
- Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer qu'il est correctement enclenché.







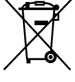
3.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

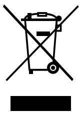
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

3.3. TRANSFORMATEUR SECTEUR

- Avant de brancher le transformateur, vérifier que **KidiMagic ColorShow** est éteint.
- Brancher le transformateur dans la prise située au dos de **KidiMagic ColorShow**.
- Brancher le transformateur sur secteur.

Note : débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.

Notes :

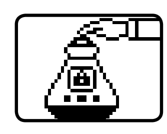
Si le jouet ne fonctionne pas ou si le son est vraiment très faible, cela peut provenir d'un mauvais branchement. Éteindre le jouet et débrancher le transformateur pendant quelques secondes. Puis, rebrancher le transformateur et remettre le jouet en marche. Si le problème persiste, remplacer le transformateur car il doit être endommagé.

- Pour éviter d'endommager le jouet ou les données qu'il contient, ne pas débrancher le transformateur lorsque le jouet est en marche.
- Ne pas utiliser le transformateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon du transformateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer le transformateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- **KidiMagic ColorShow** n'est pas adapté aux enfants de moins de 3 ans.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- **KidiMagic ColorShow** ne doit pas être branché avec un transformateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech**®.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- **VTech**® recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec le transformateur tant qu'il n'a pas été remplacé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou le transformateur avec du liquide. Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

3.4. MODE DE DÉMONSTRATION

Une fois sorti de sa boîte, ton **KidiMagic ColorShow** est en mode de démonstration.



Pour désactiver ce mode, appuie sur le bouton OK pour allumer le jouet puis appuie sur la sphère de projection pour sortir du mode de démonstration.

4. RÉGLAGES INITIAUX

Appuie sur n'importe quel bouton pour allumer le jouet. Lors de la première utilisation, entre l'heure et la date.

4.1. Réglage de l'heure

L'heure par défaut est 08:00 et le mode 24 heures.

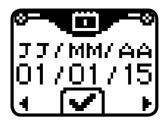


- Appuie sur la flèche gauche ou droite ◀ / ▶ pour ajuster. Voici l'ordre de réglage :

  Heures ◀ Minutes ▶ am/pm (uniquement si le mode 12 heures a été choisi).
- Appuie sur le bouton OK pour valider un réglage et passer au réglage suivant.

- Pour valider, appuie sur OK au moment où la coche clignote. Tu peux aussi sélectionner les flèches ◂ / ▸ pour choisir l'icône pour recommencer.

4.2. Réglage de la date



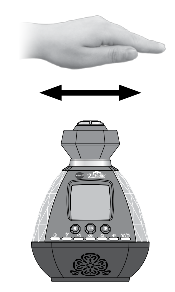
La date par défaut est le 01 / 01 / 2015 au format Jour / Mois / Année.

- Appuie sur la flèche gauche ou droite ◂ / ▸ pour ajuster. Voici l'ordre de réglage : Jour ◂ Mois ▸ Année.
- Appuie sur le bouton OK pour valider un réglage et passer au réglage suivant.
- Tu peux aussi modifier l'ordre affiché et passer en mode MM/JJ/AA en appuyant sur la flèche gauche ou droite ◂ / ▸ et en sélectionnant l'icône lorsque la coche clignote.
- Pour valider, appuie sur OK au moment où la coche clignote. Tu peux aussi selectionner les flèches pour recommencer.

4.3. Mise en veille

Pour préserver la durée de vie des piles, **KidiMagic ColorShow** se met automatiquement en veille après quelques minutes d'inactivité. En mode Horloge, appuie une fois sur le bouton Horloge pour mettre le jouet en veille. Appuie sur n'importe quel bouton pour le réactiver.

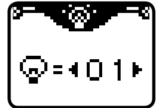
4.4. Contrôle du capteur de mouvement



Passe ta main au-dessus de ton **KidiMagic ColorShow** vers la gauche ou vers la droite pour activer le capteur de mouvement. Le capteur de mouvement est disponible uniquement lorsque l'icône suivante apparaît à l'écran.

4.5. Réglage de la luminosité

Appuie sur ce bouton pour sélectionner l'éclairage du flacon, l'éclairage de l'écran ou l'extinction de l'écran.



Maintiens ce bouton enfoncé pour entrer dans les réglages avancés de la luminosité. Tu peux choisir la couleur d'éclairage de ton flacon, les effets et l'intensité de l'éclairage. Tu ne peux pas changer la couleur lorsque la **Radio FM** est active.

Tu peux choisir parmi plus de 12 effets lumineux différents. Tu peux aussi choisir une seule couleur inchangée pour l'écran et le flacon. Il y a aussi des effets de lumières différents disponibles dans les activités :
♪1 ♪2

Choix de la couleur

- Utilise les boutons ◀ / ▶ ou passe ta main au-dessus de **KidiMagic ColorShow** pour changer l'effet de couleur.
- Appuie à nouveau sur le bouton Réglage de la luminosité pour confirmer tes réglages et retourner au mode précédent.

4.6. Réglage de la projection

Une lentille de projection est située au-dessus de ton **KidiMagic ColorShow**. Celle-ci permet la projection de l'heure au plafond.

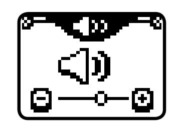
Appuie sur la sphère de projection pour activer ou désactiver la projection au plafond.

La durée de projection par défaut est de 8 secondes. Si la mise en veille automatique du mode horloge est désactivée, appuie de nouveau pour projeter l'heure de façon continue. La projection fonctionne lorsque le plafond est situé entre 0,5 m à 2,5 mètres de la sphère de projection.

Tourne l'anneau de mise au point vers la gauche ou vers la droite pour ajuster et affiner la projection.

Bouge le globe de projection pour ajuster l'angle de projection.

4.7. Réglage du volume sonore



Appuie sur le bouton Réglage du volume sonore pour ajuster. Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour baisser ou augmenter le volume sonore.

Appuie à nouveau sur le bouton Réglage du volume sonore pour mémoriser tes réglages.

4.8. Activation prolongée de la lumière

Il est possible de régler le temps d'activation de la lumière de ton **KidiMagic ColorShow**. Le flacon peut rester illuminé pendant une longue période de temps en utilisant un transformateur exclusivement.

Voir partie 6.5., page 17 du présent manuel.

5. ACTIVITÉS

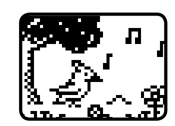
5.1. Horloge



Appuie sur le bouton Horloge pour entrer en mode Horloge et voir l'heure s'afficher à l'écran. Le flacon s'illuminera puis s'éteindra.

- Passe ta main au-dessus de ton **KidiMagic ColorShow** pour changer sa couleur.
- Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour changer le fond d'écran de l'affichage de l'heure.
- Appuie sur OK pour enclencher le mode Horloge parlante.

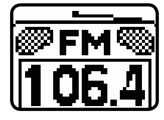
5.2. Ambiance relaxante



Dans ce mode, 6 mélodies apaisantes et de douces variations de lumières créent une atmosphère propice à la relaxation et/ou l'endormissement.

- Passe ta main au-dessus de ton **KidiMagic ColorShow** pour changer sa couleur.
- Utilise les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner ta mélodie.
- Appuie sur le bouton OK pour voir les différentes animations.

5.3. Radio FM



Dans ce mode, tu peux écouter tes stations de radio préférées ! Étendue des fréquences : 87.5 – 108 MH

- Utilise les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner une fréquence manuellement.
- Maintiens les flèches ◀ / ▶ appuyées pour enclencher le mode de recherche automatique.

- Appuie sur le bouton OK pour changer le type d'affichage à l'écran.

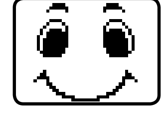
Notes :

- Pour une meilleure réception, sors l'antenne du compartiment de rangement. Attention : ne pas introduire l'antenne de la radio dans une prise de courant.
- Dans ce mode, l'écran s'illumine mais pas le flacon. Au bout d'un moment, l'écran s'assombrit. Appuie sur n'importe quel bouton pour le réactiver.
- Afin d'augmenter la qualité de réception, le changement de couleur du flacon est désactivé.

5.4. Jeux

Il y a 6 super jeux dans ton **KidiMagic ColorShow**. Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour choisir un jeu et sur le bouton OK pour commencer à jouer.

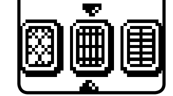
La bonne aventure



Pose une question à ton **KidiMagic ColorShow** qui appelle une réponse par oui ou par non pour connaître son avis !

Place ta main au-dessus du flacon ou maintiens le bouton OK enfoncé et pose ta question. Retire ta main ou relâche le bouton OK et tu découvriras ta réponse ! Suspense !

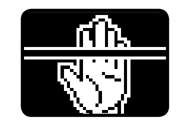
Messages d'amitié



Est-ce que ton ami(e) et toi êtes les meilleur(e)s ami(e)s ? Tire les cartes pour le découvrir.

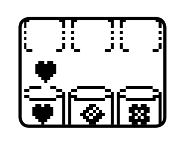
Choisis une image pour te représenter puis une autre image pour réprésenter ton ami(e). Utilise les flèches ◀ / ▶ ou passe ta main au-dessus du flacon. Ensuite choisis un paquet de cartes puis une carte en utilisant les flèches ◀ / ▶ ou en passant ta main au-dessus du flacon.

Indice du jour



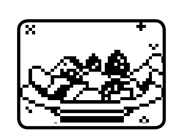
Découvre tes indices du jour en amour, chance et amitié ! Positionne ta main au-dessus du flacon afin que ton **KidiMagic ColorShow** puisse l'analyser. Choisis ensuite tes images préférées parmi une sélection en utilisant les flèches ◀ / ▶ et le bouton OK ou ta main pour choisir.

Attrap' bonbons !



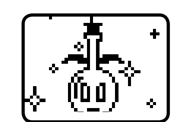
Oh, des bonbons tombent du ciel ! Range-les dans la bonne bonbonnière. Appuie sur les flèches gauche et droite ◀ / ▶ pour bouger les bonbons. Appuie sur le bouton OK pour laisser tomber le bonbon dans la bonbonnière indiquant la même forme que le bonbon.

Salade de fruits



Retiens bien le fruit que tu vois au départ puis coupe-le chaque fois que tu en vois un pour faire une salade de fruits. Déplace ta main au-dessus du flacon ou appuie sur le bouton OK pour couper un fruit. Le jeu sera de plus en plus rapide au fil des niveaux.

La potion magique



Amuse-toi à jouer à la sorcière ! Retiens l'ingrédient de la potion magique. Un type d'herbe s'affichera à l'écran puis de nombreuses herbes vont apparaître. Sélectionne l'herbe similaire à celle qui a été présentée au début du jeu. Déplace ta main ou appuie sur le bouton OK pour récupérer l'herbe. Découvre ensuite ta création !

5.5. Connexion du lecteur de musique



Tu peux brancher ton lecteur de musique (non inclus) à l'aide du câble audio fourni pour écouter ta musique préférée.

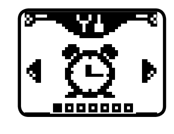
Lorsqu'un lecteur de musique est connecté, tu peux jouer aux jeux mais le mode Ambiance relaxante est désactivé.

Note : déconnecte ton lecteur de musique et le câble audio si tu ne veux plus écouter musique.

Remarques :

- Le réglage du volume sonore permet seulement de modifier le volume sonore de ton **KidiMagic ColorShow**.
- Tu peux choisir des effets lumineux dans ce mode. Appuie sur le bouton Réglage de la luminosité puis sélectionne les effets.
- La veille en mode Lecteur de musique ne permet pas de contrôler ni d'éteindre un lecteur externe.

6. RÉGLAGES



Dans ce mode, tu peux régler les fonctions suivantes :

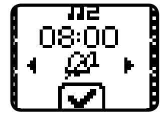
- Ton réveil
- La luminosité
- La projection
- L'orientation de la projection
- La mise en veille automatique
- L'heure
- La date

6.1. Réveil

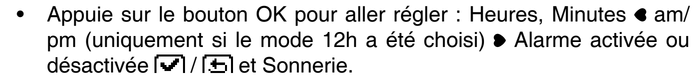


Tu peux sauvegarder deux alarmes différentes : alarme 1 (🔔1) et alarme 2 (🔔2).

Réglage de l'alarme

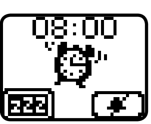


- Choisis ton alarme parmi les deux proposées en utilisant les flèches ◀ / ▶ et appuie sur OK pour confirmer.
- Utilise les flèches ◀/▶ pour entrer l'heure souhaitée pour l'alarme et pour l'activer ou la désactiver.



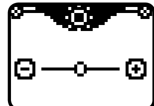
- Appuie sur le bouton OK pour aller régler : Heures, Minutes ◀ am/pm (uniquement si le mode 12h a été choisi) ▶ Alarme activée ou désactivée ☑ / ⮌ et Sonnerie.
- Pour sauvegarder appuie sur le bouton OK lorsque tu vois la coche ☑ clignoter. Si tu souhaites modifier quoi que ce soit, utilise les flèches pour revenir en arrière et la flèche ⮌ pour modifier.

Arrêt de la sonnerie



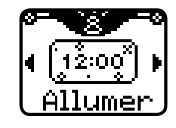
- Pour désactiver l'alarme, sélectionne l'icône 🔕 et appuie sur le bouton OK.
- Lorsque l'alarme sonne, appuie sur n'importe quel bouton ou passe ta main au-dessus du flacon si tu souhaites activer l'option Répéter. À ce moment-là, l'alarme de ton réveil sonnera toutes les 5 minutes (3 fois au maximum).

6.2. Luminosité



Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour régler la luminosité du flacon. Appuie sur OK pour sauvegarder.

6.3. Projection du ciel étoilé



Ici, tu peux activer ou désactiver la projection du ciel étoilé. Utilise les flèches ◀ / ▶ pour activer ou non la projection et appuie sur le bouton OK pour confirmer. Le mode par défaut est avec le ciel étoilé.

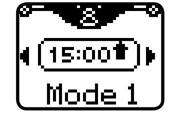
Note : pour une meilleure réception de la radio, la projection du ciel étoilé est désactivée dans le mode Radio FM.

6.4. Orientation de la projection

Il est possible de changer l'orientation de la projection de l'heure.

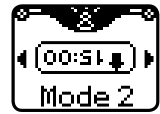
Utilise les flèches ◀ / ▶ pour changer l'orientation. Le mode sélectionné par défaut est le mode 1.

Mode 1



C'est le mode Bureau. C'est le mode idéal lorsque tu joues aux jeux ou quand tu écoutes la radio ou ta musique.

Mode 2

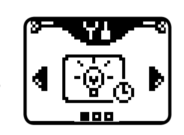


C'est le mode Lit. C'est le mode idéal lorsque tu es allongé(e) sur ton lit.

6.5. Mise en veille automatique

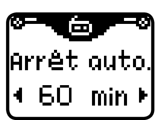
Tu peux activer la mise en veille de la luminosité du flacon dans le mode Horloge, ainsi que la mise en veille automatique de la radio FM ou de l'ambiance relaxante.

- Luminosité du mode Horloge

  Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour choisir la durée avant la mise en veille : 8 secondes, 30 minutes ou 60 minutes ou pour désactiver la mise en veille. Cette option est seulement disponible si tu utilises un transformateur.

- Radio FM

  Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner la durée désirée : 60 minutes, 120 minutes, 240 minutes ou mise en veille automatique désactivée (seulement disponible avec un transformateur).

- Musique relaxante

  Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner la durée souhaitée : 30 minutes, 60 minutes, 120 minutes ou mise en veille automatique désactivée.



7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **KidiMagic ColorShow**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **KidiMagic ColorShow** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **KidiMagic ColorShow** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. RÉSOLUTION DE PROBLEMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **KidiMagic ColorShow**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de ne pas retirer la source d'alimentation (piles ou transformateur) lorsque le jouet est en marche. Si le problème persiste, contacter le service consommateurs à l'adresse indiquée à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Le jouet s'éteint ou ne se rallume pas	S'assurer que les piles sont correctement installées selon le schéma dans le compartiment à piles.
	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.
	S'assurer que le transformateur est bien relié au jouet.
La radio ne fonctionne pas bien : le son n'est pas clair ou il y a des interférences	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.
	La réception radio est pauvre : sortir l'antenne du compartiment de rangement au dos du produit.
	La réception radio est pauvre : positionner le jouet près d'une fenêtre.

Le capteur de mouvement ne fonctionne pas correctement	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.
	Tenir hors de portée de fortes sources de lumière.
	Veiller à ce qu’aucun obstacle n’obstrue le capteur au-dessus du flacon.
La projection de l’heure n’est pas nette	Tourner l’anneau de projection de gauche à droite pour ajuster la netteté.
	Passer un chiffon propre et sec sur la lentille de projection.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l’aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone (numéro Indigo) : 0 820 06 3000.

- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes :

succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

